

(06.04.2020-10.04.2020)

Структура за избор на две можности (разгранета структура)

Во секојдневниот живот многу често за да се изврши некоја активност потребно е да се исполни некој услов. Значи, од исполнување или неисполнување на условот ќе зависи понатамошното решение на проблемот.

Вредноста на условот може да биде точна (вистина) или неточна (невистина), т.е. условот може да биде исполнет или не.

Ако условот е исполнет се извршува некоја активност.

Ако не е исполнет, активноста не се извршува, а може или не мора да се изврши некоја друга активност.

Пр. „Ако светлото на семафорот е зелено помини ја улицата.“

„Ако денес нема загадување на воздухот ќе одам на долга прошетка“

„Ако имам лист хартија и молив ќе ти напишам порака. Инаку ќе ти пратам меил.“

„Ако имам велосипед или ролерки ќе одам во парк. Инаку ќе останам дома.“

Ајде да ги повториме операторите за споредување (релативни оператори):

Оператор	Математички симбол	Опис
<	<	помало
<=	≤	помало или еднакво
>	>	поголемо
>=	≥	поголемо или еднакво
==	=	еднакво
!=	≠	не е еднакво

Израз	Вредност
7 >= 5	1 (точно)
3 + 8 <= 3	0 (неточно)
5 == 4 - 1	0 (неточно)
3 != 0	1 (точно)

Наредба IF

If (услов) наредба;

Ако условот е исполнет тогаш наредбата ќе се изврши, а ако не е исполнет тогаш наредбата нема се изврши.



Пр1. Креирај програма која ќе определи дали внесениот број е позитивен, негативен или нула.

```
1 // Programa za opredeluvanje dali daden broj e pozitiven ili negativen
2 #include<iostream>
3 using namespace std;
4 int main()
5 {
6     int a;
7     cin>>a;
8     if(a>0)
9         cout<<"Brojot e pozitiven"<<endl;
10    if(a==0)
11        cout<<"Brojot e ednakov na nula"<<endl;
12    if(a<0)
13        cout<<"Brojot e negativen"<<endl;
14
15    return 0;
16 }
17
```

Наредба IF - ELSE

If (услов) наредба1 ELSE наредба2;

Ако условот е исполнет тогаш ќе се изврши наредбата1, а ако не е исполнет тогаш ќе се изврши наредбата два.

Пр2. Креирај програма - внесе број на години. Ако годините се помеѓу 1-12 да напише порака дека си дете, ако се помеѓу 13-18 да напише порака дека си тинејџер.

```
1 //Programa za vnesuvanje na broj na godini na ucenik (dete/tinejdzer)
2 #include<iostream>
3 using namespace std;
4 int main()
5 {
6     int godini;
7     cout<<"Kolku godini imas? ";
8     cin>>godini;
9     if (godini<13)
10        cout<<"Ti si dete.";
11        else
12        cout<<"Ti si tinejdzer."<<endl;
13 }
14
```

Пр.1 и Пр.2 – не се праќаат на мејл, само препишете ги во тетратката.

За дома:

Напиши програма која ќе пресметува периметар на квадрат само ако внесената вредност за страната на квадратот е позитивна! Во спротивно ќе даде соодветна порака.

Пример 1: Strana na kvadratot: 2.5 Perimetar na kvadratot e 10!	Пример 2: Strana na kvadratot: -2.5 Stranata mora da e pozitivna!
---	---

Задачата да биде испратена на мејлот за вашето одделение најдоцна до 15.04.2020 (20:00).

Упатство за изработка и испраќање:

1. Задачата можете да ја изработувате или на компјутер или да ја напишете во тетратката по информатика.
2. Во самата задача (кај коментар) **задолжително** напишете го своето **име и презиме и одделение**.
3. Сликајте ја задачата со телефон и испратете ја како **слика**. (затоа што понекогаш кај некој од вас има проблеми со линковите – неправилно пратени).

Совет: Содржините што ви ги поставувам на веб страната, ве молам препишувајте ги во тетратката по информатика, а посебно програмите, затоа што колку повеќе ги пишувате-толку повеќе ќе ги научите (меморирате) синтаксите на наредбите.

email: informatika67@protonmail.com